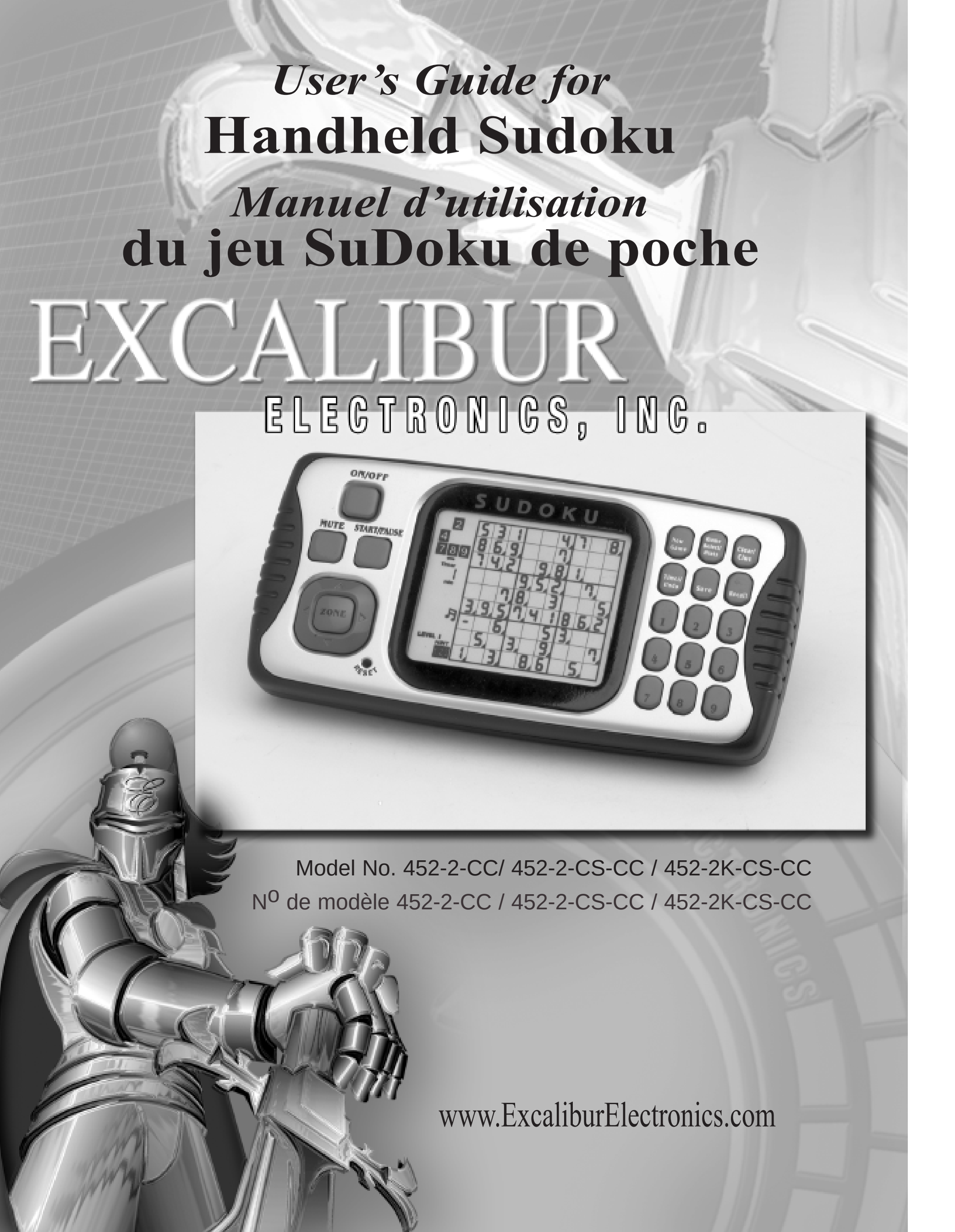

User's Guide for
Handheld Sudoku
Manuel d'utilisation
du jeu SuDoku de poche
EXCALIBUR
ELECTRONICS, INC.
SUDOKU
ON/OFF
MUTE
START/PAUSE
ZONE
RESET
Model No. 452-2-CC/ 452-2-CS-CC / 452-2K-CS-CC
No de modèle 452-2-CC / 452-2-CS-CC / 452-2K-CS-CC
www.ExcaliburElectronics.com

Congratulations on your purchase of Excalibur Electronics' Handheld Sudoku game! You and your friends will enjoy hours of challenging fun with this innovative handheld game.

Handheld Sudoku is easy to use, but be sure to use it safely. Before starting, please read this manual thoroughly, especially noting safety, care and battery information. Keep this manual for reference.

This package includes a Handheld Sudoku game and its manual.



The legendary King Arthur brandished a magic sword, Excalibur, from which we take our company name. With this unique weapon in his hands, he could not be vanquished.

Although Excalibur Electronics can't claim the magical secrets of Merlin, King Arthur's court wizard, sometimes our patented technology may make it seem as if we could.

We make you think.



Table of Contents

Installing Batteries

Your Handheld Sudoku game requires three AAA batteries. To install batteries, carefully turn it over so that the top side is face-down on a soft surface, such as a towel or magazine. You'll find the battery compartment on the unit's back.

Use a small Phillips screwdriver to remove the screw. Lift off the battery compartment lid. Install three AAA batteries, making sure to match the polarity (+ and -) with the diagram inside the battery compartment. Place the tabs of the battery compartment in their slots, and snap the compartment door back on. Replace the screw and tighten it carefully.

Layout of the Sudoku





Functions of Buttons

ON/OFF: Press to turn the unit on or off.

START/PAUSE: Press to start or pause your game.

UP: Press to move the cursor up.

DOWN: Press to move the cursor down.

LEFT: Press to move the cursor left.

RIGHT: Press to move the cursor right.

ZONE: Press once to scroll through boxes by jumping to the center of a three-by-three grid. Press again to turn the function off and scroll through boxes one-by-one.

MUTE: Press once to decrease the volume. Press again to turn the sound off. Press once more to turn on the sound to its original volume.

NEW GAME: Press and hold for three seconds to begin a new game.

GAME SELECT/HINTS: Press to select game level before beginning a new game. During your game, press to receive a hint. Your Sudoku game will provide up to three hints during level one games only.

CLEAR/CLUE: Press and hold for two seconds to clear entries to an existing puzzle. This allows you to start a puzzle over from scratch in case you get stuck. During a game, press this button for less than two seconds to display logical answer possibilities for a specific box.

TIMER/UNDO: Press to turn the timer on or off before starting a new game. The timer is preset for all levels. Press to undo previous moves. You can undo up to thirty previous moves.

SAVE: Press to save your game.

RECALL: Press to recall your saved puzzle.

1 ~ 9: Press to input a number.

RESET: Press to reset the unit.

IF NO KEY IS PRESSED FOR FIVE MINUTES, YOUR HANDHELD SUDOKU WILL ENTER SLEEP MODE. PRESS THE ON/OFF BUTTON TO WAKE IT UP.

How to Play

Sudoku

The object of the game is to place numbers in the empty squares so that each row, each column and each three by three grid contains numbers one through nine once.

How to Play Handheld Sudoku

After you've installed new batteries, press the **ON/OFF** button to turn your unit on. Press the **GAME SELECT/HINTS** button to select you game level. If you do not want to time your game, press the **TIMER/UNDO** button to turn this function off. Press the **START/PAUSE** button to start your game.

Use the four directional buttons (**UP**, **DOWN**, **LEFT**, and **RIGHT**) to move the cursor around in the puzzle. To move quickly from one grid to the next, press the **ZONE** button, which enables you to jump to the center of a three-by-three grid. Press again to turn the function off and scroll through boxes one-by-one.

Press a number key to input a number in any blank box.

If you successfully complete a puzzle within the preset time, the word **WIN** will flash on the screen. If you complete a puzzle after the preset time, the word **FINISH** will flash on the screen.

Preset Timing

The timer is preset for each level. You win if you complete the puzzle within this preset time limit.

Level One: 8 minutes.
Level Two: 12 minutes.
Level Three: 18 minutes.
Level Four: 25 minutes.

ENGLISH

Tips

Use the following tips in your game and you'll be a Sudoku master in no time.

If you get stuck during a game, try one of the following suggestions.

If you can't figure out a correct number for a box, press the **GAME SELECT/HINTS** button for possible answer choices.

If you believe you have incorrectly inputted a number, you can undo up to thirty moves by pressing the **TIMER/UNDO** button.

Sometimes when you get stuck, it's best to take a break and return to the puzzle later with a clearer mind. Press the **SAVE** button to save your puzzle. When you are ready to give it another shot, press the **RECALL** button to return to your puzzle.

Customized Puzzles

In addition to playing one of 16,000 puzzles already stored in your Handheld Sudoku, you can also customize your own puzzle. Create your own Sudoku puzzles or create a duplicate puzzle from one you've seen in a book, newspaper or magazine.

To create a customized puzzle, follow the steps below.

Press the **GAME SELECT/HINTS** button until you see **CHALLENGE** on the left side of the screen. Press the **START/PAUSE** button to confirm your selection.

Before entering numbers, set the timer to 8, 12, 18, 25 minutes or timer off by pressing the **TIMER/UNDO** button.

Use the directional buttons to scroll across the empty puzzle. Input the appropriate numbers in the appropriate box. Once you've finished entering your puzzle, press the **START/PAUSE** button to play your customized puzzle.

Special Care and Handling

- Avoid rough handling such as bumping or dropping.
- Avoid moisture and extreme temperatures. For best results, use between the temperatures of 39º F and 100º F (4º C and 38º C).
- Clean using only a slightly damp cloth. Do not use cleaners with chemical agents.

Battery Information

- Your Sudoku uses three AAA batteries, not included.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not use rechargeable batteries.
- Remove exhausted batteries from the unit.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable l interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- *Reorient or relocate the receiving antenna.*
- *Increase the separation between the equipment and receiver.*
- *Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.*
- *Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.*

Excalibur Electronics reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.



LIMITED 90-DAY WARRANTY

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., warrants to the original consumer that its products are free from any electrical or mechanical defects for a period of 90 DAYS from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., will repair or replace the unit free of charge upon receipt of the unit, shipped postage prepaid and insured to the factory address shown at right.

The warranty covers normal consumer use and does not cover damage that occurs in shipment or failure that results from alterations, accident, misuse, abuse, neglect, wear and tear, inadequate maintenance, commercial use, or unreasonable use of the unit. Removal of the top panel voids all warranties. This warranty does not cover cost of repairs made or attempted outside of the factory.

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness, are hereby limited to 90 DAYS from the date of purchase. Consequential or incidental damages resulting from a breach of any applicable express or implied warranties are hereby excluded. Some states do not allow limitations on the duration of implied warranties and do not allow exclusion of incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions in these instances may not apply. The only authorized service center in the United States is:

Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Ave
Miami, Florida 33186 U.S.A.
Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516
www.ExcaliburElectronics.com

Ship the unit carefully packed, preferably in the original carton, and send it prepaid, and adequately insured. Include a letter, detailing the complaint and including your daytime telephone number, inside the shipping carton. If your warranty has expired and you want an estimated fee for service, write to the above address, specifying the model and the problem.

PLEASE DO NOT SEND YOUR UNIT WITHOUT RECEIVING AN ESTIMATE FOR SERVICING. WE CANNOT STORE YOUR UNIT!

Nous vous félicitons d'avoir acheté le jeu SuDoku de poche de Excalibur Electronics! Vous, ainsi que vos amis, passerez des heures captivantes de plaisir grâce à ce jeu innovateur.

SuDoku de poche est facile à utiliser, mais assurez-vous de le faire de façon sécuritaire. Avant de commencer, veuillez lire attentivement ce manuel, particulièrement les sections traitant de sécurité, entretien et piles. Conservez ce manuel aux fins de référence.

Cet ensemble comprend un jeu SuDoku de poche et son manuel d'utilisation.



Le légendaire Roi Arthur brandissait une épée magique, Excalibur, d'où provient le nom de notre entreprise. Tenant cette arme exceptionnelle dans les mains, le Roi devenait invincible.

Bien que Excalibur Electronics ne prétende pas détenir les secrets magiques de Merlin, magicien de la cour du Roi Arthur, notre technologie brevetée nous en fait parfois douter.

Des jeux de réflexion.

TABLE DES MATIÈRES

Installation des piles

Votre jeu SuDoku de poche requiert trois piles AAA. Pour installer les piles, retournez soigneusement l'appareil de sorte que la partie avant soit vers le bas et posez-le sur une surface souple, telle qu'une serviette ou une revue. Le logement des piles se trouve à l'arrière de l'appareil.

Enlevez la vis à l'aide d'un petit tournevis Phillips. Soulevez le couvercle du logement des piles. Installez trois piles AAA en vous assurant de respecter la polarité (+ et -) selon le diagramme à l'intérieur du logement des piles. Insérez les languettes du couvercle du logement des piles dans les fentes et enclenchez la porte du logement. Re-mettez la vis et serrez-la soigneusement.

Maquette du SuDoku



Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant cinq minutes, votre jeu sudoku de poche entrera en mode sommeil. Appuyez sur le bouton ON/OFF pour réactiver le jeu.



Fonctionnement des boutons

ON/OFF: Appuyez sur ce bouton pour mettre l'appareil en marche ou l'arrêter.

START/PAUSE: Appuyez sur ce bouton pour démarrer ou arrêter temporairement la partie.

UP: Appuyez sur ce bouton pour déplacer le curseur vers le haut.

DOWN: Appuyez sur ce bouton pour déplacer le curseur vers le bas.

LEFT: Appuyez sur ce bouton pour déplacer le curseur vers la gauche.

RIGHT: Appuyez sur ce bouton pour déplacer le curseur vers la droite.

ZONE: Appuyez une fois sur ce bouton pour faire défiler les cases en vous dirigeant au centre de la grille 3 x 3. Appuyez encore sur ce bouton pour désactiver la fonction et faire défiler les cases une à une.

MUTE: Appuyez une fois sur ce bouton pour baisser le volume. Appuyez encore sur le bouton pour fermer le son. Appuyez encore une fois sur le bouton pour remettre le son à son volume initial.

NEW GAME: Appuyez sur ce bouton et tenez-le enfoncé pendant trois secondes pour démarrer une nouvelle partie.

GAME SELECT/HINTS: Appuyez sur ce bouton pour choisir le niveau de difficulté avant de démarrer une nouvelle partie. Au cours de la partie, appuyez sur ce bouton pour obtenir un indice. Votre jeu SuDoku vous fournira jusqu'à trois indices mais lors de parties de niveau un seulement.

CLEAR/CLUE: Appuyez sur ce bouton et tenez-le enfoncé pendant deux secondes pour effacer les entrées d'un puzzle existant. Ceci vous permettra de recommencer le puzzle en entier au cas où vous seriez bloqué. Au cours de la partie, appuyez sur ce bouton pendant moins de deux secondes pour afficher les possibilités de réponse logique pour une case donnée.

TIMER/UNDO: Appuyez sur ce bouton pour mettre en marche ou arrêter la minuterie avant de démarrer une nouvelle partie. La minuterie est préréglée pour tous les niveaux. Appuyez sur ce bouton pour annuler les coups précédents. Vous pouvez en annuler jusqu'à 30.

SAVE: Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder votre partie.

RECALL: Appuyez sur ce bouton pour rappeler à l'écran votre puzzle sauvegardé.

1 ~ 9: Appuyez sur ce bouton pour entrer un chiffre.

RESET: Appuyez sur ce bouton pour remettre l'appareil à zéro.

Comment jouer

Sudoku

Le but du jeu est de placer une seule fois les chiffres de un à neuf dans les cases vides pour chaque rangée, chaque colonne et chaque grille de trois par trois.

Comment jouer au Sudoku de poche

Après avoir installé de nouvelles piles, appuyez sur le bouton **ON/OFF** pour mettre l'appareil en marche. Appuyez sur le bouton **GAME/SELECT/HINTS** pour choisir le niveau de difficulté. Si vous ne désirez pas chronométrer votre partie, appuyez sur le bouton **TIMER/UNDO** pour désactiver cette fonction. Appuyez sur le bouton **START/PAUSE** pour démarrer la partie.

Utilisez les quatre boutons de direction (**HAUT**, **BAS**, **GAUCHE** et **DROITE**) pour déplacer le curseur sur le puzzle. Pour vous déplacer rapidement d'une case à l'autre, appuyez sur le bouton **ZONE** qui vous permet de sauter au centre d'une grille trois par trois. Appuyez encore sur le bouton pour désactiver la fonction et faire défiler les cases une à une.

Appuyez sur une touche de chiffre pour entrer un chiffre dans une case vide.

Si vous complétez avec succès un puzzle dans les délais établis, le mot **WIN (GAGNER)** clignotera à l'écran. Si vous complétez un puzzle après les délais établis, le mot **FINISH (TERMINER)** clignotera à l'écran.

Minuterie préréglée

La minuterie est préréglée pour chacun des niveaux. Vous gagnez lorsque vous complétez un puzzle dans les délais établis.

Niveau Un: 8 minutes.
Niveau Deux: 12 minutes.

Niveau Trois: 18 minutes.
Niveau Quatre: 25 minutes.

Conseils

Profitez des conseils suivants pour votre partie et vous deviendrez en un rien de temps un maître du SuDoku.

Si vous restez bloqué au cours d'une partie, essayez les suggestions suivantes:

Si vous n'arrivez pas à trouver le chiffre exact pour une case, appuyez sur le bouton **GAME SELECT/HINTS** pour obtenir des choix de réponses possibles

Si vous croyez avoir entré un chiffre inexact, vous pouvez effacer jusqu'à 30 coups en appuyant sur le bouton **TIMER/UNDO**.

S'il vous arrive de rester bloqué, prenez une pause et revenez à votre puzzle l'esprit reposé. Appuyez sur le bouton **SAVE** pour sauvegarder votre puzzle. Quand vous êtes prêt à continuer, appuyez sur le bouton **RECALL** pour revenir à votre puzzle.

Puzzles personnalisés

En plus de jouer à l'un des 16 000 puzzles déjà stockés dans votre jeu SuDoku de poche, vous pouvez personnaliser un puzzle. Créez vos propres puzzles SuDoku ou faites un double d'un puzzle que vous avez vu dans un livre, un journal ou un magazine.

Pour créer un puzzle personnalisé, suivez les étapes suivantes:

Appuyez sur le bouton **GAME SELECT/HINTS** jusqu'à ce que vous voyiez **CHALLENGE (DÉFI)** à la gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton **START/PAUSE** pour confirmer votre sélection.

Avant d'entrer un chiffre, réglez la minuterie à 8, 12, 18, 25 minutes ou désactivez-la en appuyant sur le bouton **TIMER/UNDO**.

À l'aide des boutons directionnels, faites défiler le puzzle vide. Entrez les chiffres appropriés dans les cases appropriées. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton **START/PAUSE** pour jouer avec votre puzzle personnalisé.

Soin et manipulation particuliers

- Évitez toute manipulation brusque, telle que les chocs et les chutes.
- N'exposez pas l'appareil à l'humidité et à des températures extrêmes. Pour de meilleurs résultats, conservez-le à des températures entre 4°C et 38°C (39°F et 100°F).
- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de nettoyants contenant des agents chimiques.

Renseignements sur les piles

- Votre SuDoku de poche utilise trois piles AAA, non comprises.
- N'utilisez pas ensemble des piles alcalines, standard (carbone/zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne mélangez pas d'anciennes et de nouvelles piles.
- N'utilisez pas de piles rechargeables.
- Retirez toute pile épuisée de l'appareil.

Cet appareil est conforme à la Partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est assujetti aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne produit aucun brouillage préjudiciable, et (2) cet appareil doit accepter toute réception de brouillage, y compris le brouillage occasionnant un fonctionnement non désiré.

REMARQUE : Cet appareil a été vérifié et déclaré conforme aux restrictions relatives aux appareils numériques de Classe B, en vertu de la Partie 15 des règles de la FCC. Ces restrictions sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre tout brouillage préjudiciable émanant d'une installation domestique. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie en radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les directives, il peut produire un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Toutefois, il n'est pas garanti que du brouillage n'aura pas lieu pour une installation particulière. Si cet appareil produit un brouillage préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle, qui se détecte par l'arrêt et la mise en marche de l'appareil, il est conseillé à l'utilisateur de tenter de corriger le brouillage en adoptant l'une des mesures suivantes:

- *Réorienter ou relocaliser l'antenne de réception.*
- *Accroître l'écart entre l'appareil et le récepteur.*
- *Brancher l'appareil dans une prise autre que celle utilisée par le récepteur.*
- *Consulter le marchand ou obtenir de l'aide d'un technicien expert en radio et télévision.*

Soucieuse du progrès, Excalibur Electronics se réserve le droit d'apporter toute modification technique sans avis.



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. garantit au consommateur initial que ses produits seront exempts de toute défectuosité électrique ou mécanique pendant une période de 90 JOURS à partir de la date d'achat. Si une telle défectuosité se présente au cours de la période de garantie, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. réparera et remplacera gratuitement l'appareil dès sa réception, expédié en port payé et dûment assuré à l'adresse de l'usine indiquée à droite.

La garantie couvre une utilisation normale par le consommateur et ne couvre pas les dommages en cours d'expédition ou le défaut résultant de réparations, accidents, mauvais usage, négligence, usage intensif, entretien inadéquat, utilisation commerciale ou usage déraisonnable de l'appareil. Le retrait du panneau supérieur annule toute garantie. Cette garantie ne couvre pas le coût des réparations effectuées ou tentées hors de l'usine.

Toute garantie implicite applicable de qualité marchande et physique est, en vertu des présentes, limitée à 90 JOURS à partir de la date d'achat. Les dommages indirects et accessoires consécutifs à une violation de toute garantie expresse ou implicite applicable sont exclus par les présentes. Certains états n'autorisent aucune restriction quant à la durée de garanties implicites ni ne permettent l'exclusion de dommages accessoires ou indirects; donc, les restrictions et exclusions mentionnées ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer dans les circonstances.

Le seul centre de service autorisé aux États-Unis est :

Excalibur Electronics, Inc.
13755 S.W. 119th Avenue
Miami, FL 33186, U.S.A.
Téléphone : (305) 477-8080
Télécopieur : (305) 477-9516
www.ExcaliburElectronics.com

Emballez soigneusement l'appareil, préférablement dans sa boîte d'origine, et expédiez-le port payé et dûment assuré. Joignez-y une lettre expliquant la plainte et indiquez votre numéro de téléphone de jour.

Si votre garantie est expirée et que vous désirez une évaluation des coûts de service, écrivez à l'adresse ci-dessus en précisant le modèle et le problème.

N'ENVOYEZ PAS VOTRE APPAREIL SANS AVOIR REÇU UNE ÉVALUATION DES COÛTS DE SERVICE. IL NOUS EST IMPOSSIBLE D'ENTREPOSER VOTRE APPAREIL!

Notes

Notes



EXCALIBUR ELECTRONICS, INC.
13755 SW 119TH AVENUE
MIAMI, FLORIDA 33186 U.S.A.

We Make you think.
Des jeux de réflexion.

Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516
TÉLÉPHONE: 305.477.8080
TÉLÉCOPIEUR: 305.477.9516



Play games live at:
Jouez en ligne à:
www.ExcaliburElectronics.com

452-2-CC (MA) Sudoku 052206 V3EF